Stampe Sped Abb Post. GruppoIV/70 N. 1/91 - Torino Numero 1

SUPER OFF-ROAD

Sfida entusiasmante tra quattro corridori!

MEGA MAN 2

L'eroe è tornato!

TIPS AND TRICKS

Suggerimenti in esclusiva a proposito di tartarughe!

GAME BOY

Vi presentiamo Spiderman, Kwirk e tanti altri ancora.

Sei recensioni di quelle che fanno venire l'acquolina in bocca!

Fai la tua scelta

Ecco una lista delle cassette attualmente disponibili per il tuo NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

SERIE AVVENTURA

- Fester's Quest™
- Goonies II™
- Kid Icarus™
- Mega Man™
- Metal Gear™
- Metroid™
- Robo Warrior™
- Simon's Quest™
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- The Legend of Zelda
- Zelda 2

SERIE AZIONE

- Airwolf
- Batman
- Cobra Triangle™
- Double Dragon 2
- Knight Rider
- Robocop
- **Silent Service................NEW**
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Tetris
- Tiger Heli
- Wizards and Warrior

PROGAMMABLE SERIES

Non ancora disponibile in Italia.

SERIE SPORT

- Blades of Steel™
- Double Dribble™
- Fighting Golf
- Goal!
- Ice Hockey
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- ProWrestling
- Rad Racer™
- R.C. Pro-Am™
- Skate or Die
- Slalom
- Soccer
- Tennis
- Track & Field II™
- Volleyball
- Wrestlemania

Fai la tua scelta GAME BOY

GAME PACK

- Alleyway™
- Golf
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Tennis
- Qix™

PROSSIMI ARRIVI

SERIE ARCADE

- Alpha Mission
- Bionic Commando
- Bubble Bobble
- Castlevanvania
- Donkey Kong Classics™
- Ghosts & Goblins™
- Gradius™
- Gunsmoke™
- Ikari Warriors™
- Life Force™
- Lolo
- Rush 'n Attack
- Section Z™
- Top Gun™
- Trojan™
- Xevious™

SERIE ZAPPER

- Duck Hunt™
- To the Earth™

PROSSIMI ARRIVI

Duck Tales	Den/Feb
Faxanadu	Mar
Stealth ATF	Mar
Wrath of the Black Manta	Mar

Club Nintendo®

Segreteria Club Nintendo
Viale Baracca 20
28041 ARONA (Novara)

LA PAROLA A SUPER MARIO

Sommario

Benvenuti nel 1991! Ha tutta l'aria di voler essere un anno eccezionale per tutti gli appassionati del Nintendo Entertainment System, con una serie entusiasmante di nuovi prodotti la cui uscita è prevista per i prossimi dodici mesi. I giochi che vi presentiamo in questo numero non sono che l'inizio - questo sarà senza alcun dubbio l'anno migliore, a tutt'oggi, in fatto di nuovi Game Pack!

Ed insieme ai nuovi giochi, abbiamo il piacere di presentarvi il nuovo NES Four Score. Questo eccezionale accessorio vi permette di far competere sullo schermo fino ad un massimo di quattro giocatori contemporaneamente - moltiplicando per quattro l'azione ed il divertimento! **Super Off Road** è il primo Game Pack a sfruttare le possibilità offerte dal Four Score - controllate a pag.16, se volete tutta la storia per filo e per segno!

In programma c'è anche l'eroe meccanico, Mega Man, impegnato in un'avventura tutta nuova, che si chiama, ovviamente, **Mega Man 2**. Ancora una volta, il nostro supereroe deve rovesciare i pronostici, sfidando il Dr.Wily ed i suoi temibili robot. L'altra proposta di capodanno della Capcom è **Duck Tales**, che si appropria dei famosi personaggi di Walt Disney e li trasporta sul vostro NES in perfetto stile da cartoni animati!

Un gradito ritorno in questo numero è quello della Konami, con **The Adventures of Bayou Billy**; e c'è una tripletta di proposte da parte di programmatori inglesi, che presentano **Snake, Rattle and Roll, Solar Jetman** e **Pinbot**, tutti giochi degni di una presentazione esaustiva. Aggiungeteci **Stealth ATF**, cinque clamorosi "Nuovi Arrivi", più la solita abbondante porzione di recensioni Game Boy e Tips and Tricks, e vi renderete facilmente conto del perché non ci siamo potuti permettere nessuna vacanza di Natale, lo scorso anno!

Luigi ha lavorato duro, trasformando la classifica dei videogame preferiti dei lettori da Top 5 a Top 10. Continuate a spedirci i vostri voti - vi aiuterà a rimettervi in forma, dopo tutti i dolci di Natale.

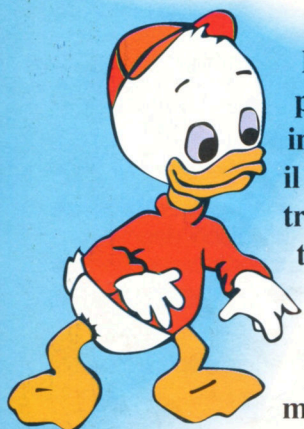
Infine, un benvenuto speciale a tutti i nuovi membri del Club Nintendo! Restate sintonizzati - ancora non avete visto niente!

Includiamo anche altro materiale in uscita nel nuovo anno, tra cui The Adventures of Bayou Billy, con la caratteristica unica di permettere sia l'utilizzazione del Fucile Zapper che il procedimento normale di gioco! Inoltre, ci sono: Pinbot, il Biliardino del domani; l'eccentrico Snake, Rattle and Roll; e Solar Jetman, che vi invita ad affiliarvi alla sua Federazione dei Pazzoidi Spaziali per una avventura intergalattica! Tutti questi giochi, come pure, Stealth A.T.F., sono di primissima qualità e potranno offrirvi intere settimane di azione e divertimento! Ed in aggiunta a tutto questo, ci sono anche le rubriche regolari, tra cui Tips and Trick e Nuovi Arrivi insieme ad un'altra serie di titoli Game Boy!

Presidente	Super Mario
Direttore Responsabile	Daniela Manfrini
Editrice in Italia	Club Nintendo su autorizzazione Mark Smith, Editor in Chief
Fotografia	Dennis Hemmings
Art	Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd.
Stampa	Catalyst Publishing England
Direzione e Redazione	Segreteria Club Nintendo Viale Baracca 20 28041 ARONA (Novara)
Registrazione	Tribunale di Verbania n. 217/90 del 22/11/90 Stampe Sped. Abb. post Gruppo IV/70 N. 1/91 - Torino

Paperon de Paperoni non vive che per una cosa sola - il denaro! E' nato con la camicia (d'oro, sopra le piume!) e da allora in poi, ha dedicato tutta la sua vita al conseguimento di ricchezze sempre più ingenti. Adesso, finalmente, ha l'opportunità di divenire il papero più ricco del mondo! Ha scoperto la posizione dei Cinque Tesori Nascosti, e vi invita ad accompagnarlo nell'incredibile viaggio che lo farà entrare in possesso dell'intero malloppo!

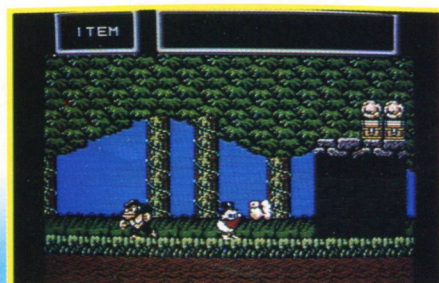
CON L'AIUTO DI QUALCHE AMICO....

Paperone è certamente un papero ambizioso ed indipendente, ma persino lui avrà bisogno di un po' di aiuto e di qualche consiglio extra in questa interminabile ricerca. I suoi tre nipotini, Qui, Quo e Qua, ed il loro simpaticissimo piccolo amico Webby, vanno in avanscoperta, per trovare indizi ed informazioni utili. In molte delle destinazioni di Paperone, troverete anche il pilota, Rampadilancio, pronto ad offrire un passaggio di ritorno per Paperopoli, come pure utilissimi strappi aerei da un lato all'altro dei profondi canyon. Ed anche il vecchio Bubba Duck ed il papero ad alta tecnologia, Gizmo Duck, sono sempre pronti a dare una mano a Paperone nel corso delle sue avventure.

IL POTERE DEL POGO.

Zio Paperone può anche sembrare un po' in là con gli anni, ma l'apparenza inganna. Il bastone da passeggio che porta sempre con sé può essere utilizzato anche come pertica a molla (il pogo) o come mazza da golf - e vi assicuro che Paperone ha un colpo capace di spedire tra le nuvole praticamente qualsiasi oggetto!

E ricordatevi che il denaro parla sempre chiarissimo, per cui se Paperone si ritrova in una situazione davvero disperata, può sempre tentare di tirarsene fuori con qualche bustarella!

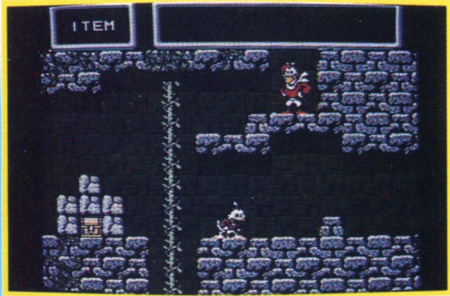
LA SALA CONTROLLI A PAPEROPOLI.

L'avventura prende il via da qui! Nella sala controlli, Paperone può decidere dove intende recarsi, mentre sul monitor del suo computer appare l'immagine del tesoro corrispondente a ciascuna destinazione. Ogni volta che il nostro eroico papero avrà completato uno stadio, potrà passare a quello successivo, in una gamma che include posti come la Transilvania, il paese del Conte Duckula, le Miniere Africane, od un viaggio in astronave fino sulla Luna!

IL VIAGGIO HA INIZIO!

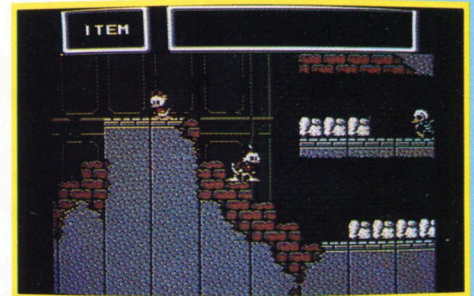
Nel suo ostinato tentativo di diventare il papero più ricco del mondo, Zio Paperone non dà molto peso ai pericoli che lo attendono. I Bassotti, le cui cellule cerebrali messe tutte insieme fanno al massimo una, sono anch'essi alla caccia dei tesori, ed hanno dalla loro una quantità ben superiore di forza bruta! Se si imbattono in uno degli amici di Paperone, lo rapiscono, ed a quel punto tocca al nostro papero occhialuto andare a riprenderselo!

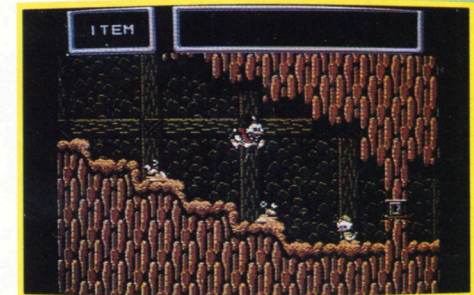
L'AMAZZONIA.

Nascosto nel cuore delle foreste dell'Amazzonia, giace l'antico Scettro del Grande Capo Indiano. E ci sono anche altri tesori da scoprire, perciò cercate attentamente, e fate man bassa di ricompense!

Così come a tutti gli altri livelli, c'è anche qui un guardiano da sconfiggere prima che Paperone riesca a mettere le grinfie sul tesoro nascosto. Come si fa a battere questi guardiani? Sta a voi scoprirlo!

TRANSILVANIA.

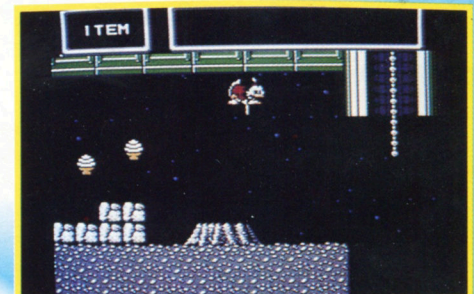
La dimora del Conte Duckula è piena zeppa di apparizioni mostruose e trappole diaboliche. Fantasimi urlanti, e mummie di paperi galeotti rendono questo livello ancor più terrificante del vostro incubo peggiore, e di conseguenza Paperone dovrà davvero procedere in punta di zampa palmata, se vuole evitare di andare a raggiungere i propri avversari nel mondo dei morti viventi!

Specchi per il teletrasporto, cavalieri senza testa, vagoncini che sfrecciano a tutta velocità ed aculei mortali vanno ad aggiungersi ai problemi che Paperone deve affrontare, mentre scorrazza qua e là per il maniero alla ricerca della Moneta del Regno Perduto. Forza Paperone, dacci dentro!

LE MINIERE AFRICANE.

Nelle viscere delle miniere abbandonate, Paperone si imbatte in pipistrelli-vampiro e piante mangia-papero che tentano di impedirgli di raggiungere il Gran Diamante del Sottosuolo. Ad ogni buon conto, c'è Webby che viene in suo aiuto, insieme alla Signora Beakley, la cuoca di Paperone, che lancia gelati energizzanti ogni volta che vede passare il proprio datore di lavoro!

LA LUNA.

Accidenti, fa buio quassù! Il tesoro che sta ad aspettare Paperone sulla Luna è il famoso Formaggio Verde della Lunga Vita, ma prima bisognerà vedersela con i Lunarats, mostri alieni e cosmonauti folli. Ma, con l'aiuto di Gizmo Duck, Zio Paperone non dovrebbe avere troppi problemi a questo livello.

HIMALAIA.

I paperi ed i bastoni a molla non sono fatti per climi così freddi, cosa di cui si rende subito conto Paperone, non appena si ritrova bloccato nella neve. Aggiungeteci dei conigli rabbiosi, e caproni infuriati, e le cose si mettono male per il nostro famosissimo papero!

Più avanti, sempre in questo stadio, Bubba Duck si ritrova intrappolato nel ghiaccio, ma prima ancora, deve vedersela con un gruppo di giocatori di hockey piuttosto scorretti! Per il nostro ambizioso esploratore c'è in serbo la Corona di Gengis Khan, ma un incontro con l'Abominevole Uomo delle Nevi potrebbe far saltare tutti i suoi piani!

Duck Tales è un Game Pack che utilizza i famosi personaggi disneiani con effetti di grande dinamismo e comicità, garantendo divertimento e soddisfazione a tutti coloro che giocano col NES, quale che sia la loro età. Da non perdere!

Bayou Billy

Guai in arrivo nelle paludi - e Bayou Billy ci si va a cacciare proprio in mezzo. Il suo nemico numero uno, Gordon, gli ha rapito la ragazza nel tentativo di attirare Billy in trappola - e Billy ha abboccato all'amo! Unitevi a lui mentre affronta i pericoli della giungla, se la vede con coccodrilli dal morso facile e con gli scagnozzi di Gordon, ed infine penetra nella tenuta del proprio rivale nel tentativo di liberare Annabelle!

LA BATTAGLIA DEL BAYOU

La giungla può rivelarsi davvero infida - ci sono coccodrili che fanno capolino subito sotto la superficie degli acquitrini, avvoltoi che si buttano in picchiata alla sola vista della carne, e, se non bastasse, intere orde delle temibili guardie del corpo di Gordon. Ma Billy è uno di quegli individui che affrontano il pericolo con una risata, e si getta nella mischia facendo volare cazzotti a destra e a manca. Oltre ai propri pugni possenti ed ai propri calci micidiali, il nostro impavido eroe può servirsi delle varie armi lasciate cadere dai propri nemici, tra cui ci sono fucili, coltelli e fruste, tutti capaci di effetti devastanti!

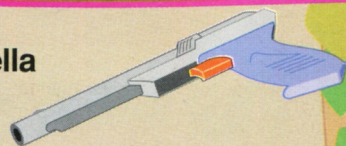
Ci sono anche altri oggetti che possono essere di aiuto a Billy nel corso delle sue pericolose avventure, come, ad esempio, l'alimento che ristora le energie, le cassette del pronto soccorso ed i corpetti a prova di proiettile. Ma dovrete andare a rovistare fin nelle profondità delle paludi, per trovare alcune di queste cose!

SISTEMI A TRE CONTROLLI!

C'è proprio di tutto in "The Adventures of Bayou Billy" - ed in molti sensi, per di più! Aggiratevi per gli acquitrini, afferrate il fucile Zapper, divertitevi ad interpretare il ruolo del franco tiratore, e scorrazzate per i sentieri fangosi in un vecchio camion scassato. L'azione è velocissima e frenetica, con l'aggiunta della sfida rappresentata dal dover manovrare un sistema a tre controlli!

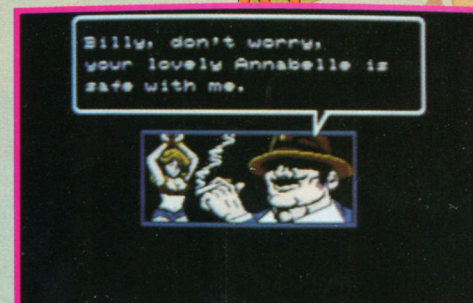
PRIMO LIVELLO - Pugni, Coccodrilli, Fucili e Paludi!

Le avventure di Bayou Billy iniziano nella sua giungla natia, che presenta tutta una serie di pericoli naturali, uniti a quelli rappresentati da una ciurma di pazzoidi armati di fucile!

Attraversate gli acquitrini, schivate le rocce, balzate su vecchi ponti di legno, apritevi un varco tra la vegetazione... ma sempre stando in allerta, in caso di imboscate da parte degli scagnozzi di Gordon. E se le armi, od altri oggetti di vitale importanza, scompaiono nella melma della palude...non disperatevi: non dovete far altro che mettervi a quattro zampe e cercarli!!

SECONDO LIVELLO - Entra in Azione lo zapper*.

Con il fucile imbracciato, ed il cinturone pieno zeppo di proiettili, Billy penetra sempre più in profondità nella giungla, dove gli uomini di Gordon lo stanno aspettando per tendergli delle imboscate. Questi tipi si portano dietro un sacco di "attrezzi", per cui Billy dovrà avere mano veloce e mira infallibile se vorrà cavarsela. Più avanti, sempre in questo livello, si fa vivo un elicottero, che sforna altri bersagli da colpire per Billy.

TERZO LIVELLO - Ai bordi della giungla.

Tornato sul sentiero battuto, Billy scorge il camion in cui è tenuta prigioniera Annabelle. Inizia allora ad avvicinarsi di soppiatto, ma, improvvisamente, ecco nuovi problemi da affrontare. Ormai conta solo la legge della giungla - non ci sono che i suoi stessi pugni a proteggerlo! E dovranno davvero mulinare, se Billy intende superare il gigantesco omaccione che Gordon ha mandato a sbarrargli la strada!

LIVELLI 4 E 5 - Una Forza Che Trascina

Il camion di Gordon è sparito a tutta velocità, lasciando Billy infangato da capo a piedi. Ma il nostro indomito eroe non intende certo darsi per vinto proprio ora - si impadronisce di una jeep e si getta all'inseguimento del criminale....

Come andrà a finire? Tutto dipende da voi! Affrontate i nove livelli dell'inferno di azione incessante contenuto in questo nuovo Game Pack,.... ma non metteteci troppo. C'è una dama che vi attende.....

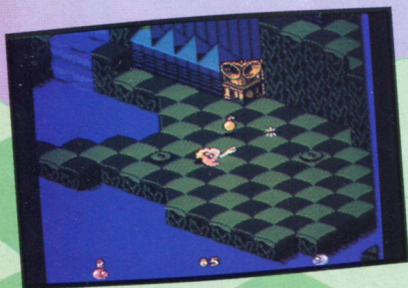
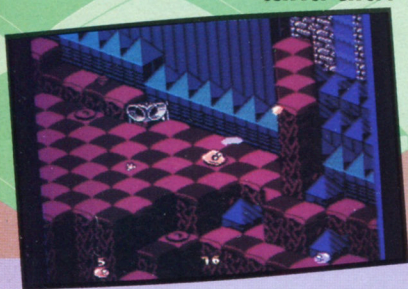
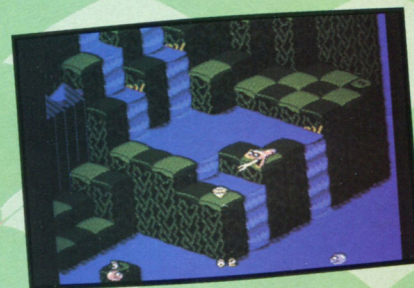
SNAKE RATTLE N ROLL

IL SERPENTE SGUIZZANTE E ANCHEGGIANTE

Mettete da parte Mario e Luigi - ecco che arrivano i serpenti più ancheggianti del mondo: Rattle e Roll! Sono bloccati in un mondo tridimensionale che sembra un labirinto, e la loro unica via di scampo è inghiottire Nibbley Pibbley, e superare in peso i loro nemici! E'strano, è sensazionale, ma è soprattutto divertente!

IN PIEDI DI SCATTO COME UN SERPENTE

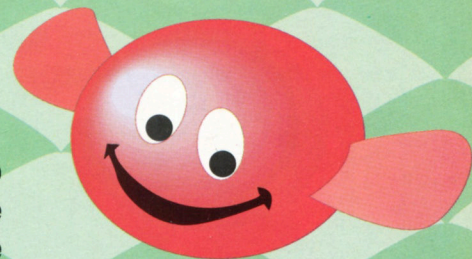
Rattle e Roll non sono serpenti semplici e comuni - sono molto più intelligenti del normale! Hanno imparato che mangiando gustosi Nibbley Pibbley diventano più grandi e possono uscire dal livello in cui si trovano, avvicinandosi così all'uscita di quel mondo a cui non appartengono!

Ci sono altri elementi che aiutano i due serpenti nella loro avventura: la prolunga per la lingua che permette loro di afferrare il cibo anche a grande distanza, le chiavi ad orologeria per aumentare la loro velocità, gli orologi per dar loro più tempo, e tanti altri oggetti, altrettanto utili!

INCIAMPANDO E SCIVOLANDO

Il mondo in cui i due avventurosi serpenti sono intrappolati è un labirinto tridimensionale pieno di trappole. In pratica Rattle e Roll devono farsi strada attraverso i vari livelli, evitando le difficoltà presenti lungo la via - e ce ne sono di difficoltà! Profondi trabocchetti, tortuosi labirinti, e una gran varietà di terribili nemici renderanno la vita difficile ai nostri due rettili!

Per muoversi in questo mondo sconosciuto i due serpenti possono strisciare per terra o galleggiare sull'acqua. Sono anche in grado di saltare al di là delle grandi trappole o di usare gli ascensori per salire ai piani superiori.

PENSANDO AI NIBBLEY PIBBLEY

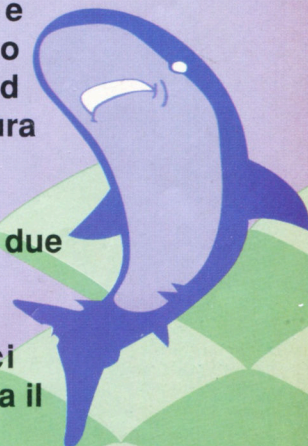
Per uscire da ogni livello Rattle e Roll devono ingoiare Nibbley Pibbley. Queste pazze creature si presentano sotto diverse sembianze - alcuni hanno le gambe, altri le ali, altri ancora saltellano intorno su delle molle ! Ma attenti ai falsi Nibbley - possono avere l'aspetto di normalissimi Nibbley Pibbley, ma, in realtà sono bombe, che certo non giovano al sistema digestivo di un serpente!

Dopo aver consumato una quantità sufficiente del loro rancio preferito, Rattle e Roll devono trovare la bilancia e usare il loro peso per far suonare il campanello. Se ci riescono, la porta che conduce al livello successivo si aprirà.

CRUCCI E TRIBOLAZIONI DI RATTLE E ROLL

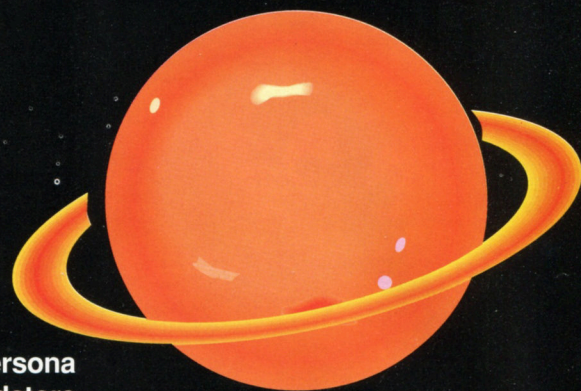
Questo pazzo mondo non è stato certo creato per i serpenti! Strisciare in lungo e in largo, saltare larghi canyon, evitare piedoni e squali e mangiare contemporaneamente Nibbley Pibbley fa parte del lavoro quotidiano di questi serpenti. E noi che pensavamo che preparare Club Nintendo fosse un'ardua impresa!

Mentre perlustrano i vari livelli alla ricerca dei Nibbley, Rattle e Roll devono attraversare diversi paesaggi e tener d'occhio i nemici presenti in quel mondo. Gli Schiacciaserpenti tentano di spingere i nostri eroi giù dalle piattaforme, le Incudini cercano di schiacciarli, le Lame sono state preparate per tagliarli a pezzi, e i Puntaspilli scagliano spine mortali. Sedili Pazzi, Piedoni, Piedi Gelidi e una masnada di altri terribili nemici inseguono i serpenti intorno al mondo e rendono la loro vita ancor più difficile di quanto non lo sia già!

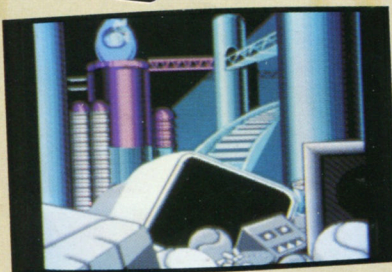
Ogni livello offre nuove sfide: tappeti volanti, distese d'acqua, lance letali e numerose altre trappole sono in attesa di Rattle e Roll. Ci sono anche livelli premio che danno ai serpenti la possibilità di raccogliere ancor più Nibbley Pibbley, ed inoltre un mega premio per il serpente che cattura l'ultimo di questi!

Sia nella versione ad un giocatore che in quella a due Snake Rattle and Roll è un colpo vincente!
Il divertimento,il gioco ricco di soddisfazioni, i controlli eccezionali e gli effetti grafici tridimensionali così efficaci, mettono in evidenza il meglio del NES. Non perdetevelo!

SOLAR JETMAN

ALLA RICERCA DELLA NAVE SPAZIALE D'ORO

Raccogliere rifiuti alieni non è esattamente l'occupazione tipica di una persona normale, di quelle che si incontrano tutti i giorni. Ma Solar Jetman, il fondatore (e l'unico membro) della Federazione dei Pazzoidi Spaziali, non ha niente in comune con un tipo normale. Ha qualche rotella fuori posto, insomma, non è proprio tutto sano di mente (cosa con cui io mi identifico facilmente!) E' partito in missione per raccogliere tutte le componenti disperse della Nave Spaziale d'Oro, che sono sparse per i pianeti di un'intera galassia. Quindi, unitevi al nostro navigatore astrale mentre viaggia nel spazio e nel tempo alla ricerca della leggendaria Nave Spaziale d'Oro...

IN JET SU' E GIU' PER LO SPAZIO.

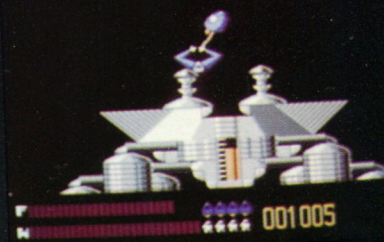
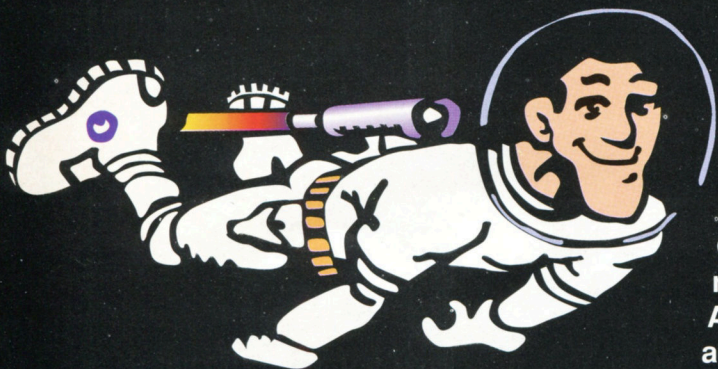
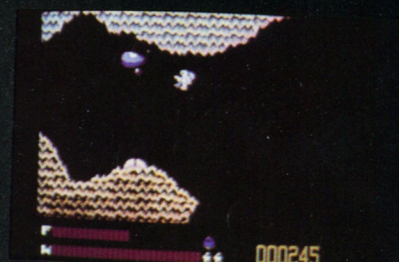
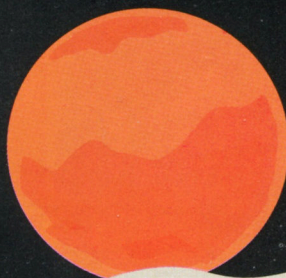
Quando Solar Jetman atterra su un pianeta, salta sul suo piccolo modulo spaziale, e comincia ad esplorare l'area circostante. Controllare il modulo non è facilissimo, all'inizio - dovete ruotare la navicella nella direzione in cui intendete spostarvi, e quindi servirvi del pulsante di propulsione per muovervi, contrastando costantemente la forza di gravità del pianeta (beh, non vi aspettavate mica che controllare un pazzoide fosse facile, no?!). Ad ogni modo, non appena avrete imparato a cavarvela con i controlli, sarete in grado di scorrazzare qua e là in jet, a tutta velocità, senza alcun problema.

I PIANETI.

Ogni mondo che Solar Jetman visita è diverso da quello precedente. La forza di gravità varia fortemente da un pianeta all'altro, passando da una estrema pesantezza, che rende difficile sollevare gli oggetti, al peso di una piuma, che fa sfrecciare qua e là Solar Jetman! Anche le dimensioni dei pianeti cambiano moltissimo. - Preludon, il primo pianeta, è minuscolo se confrontato con il terzo tra i mondi visitati da Solar Jetman!

Su ciascuno dei pianeti abita una gran varietà di alieni, che fanno gelosamente la guardia ai propri tesori, e tentano di impedire a Solar Jetman di impossessarsene. Per fronteggiare alcuni di essi, Solar Jetman dovrà alzarsi in punta di piedi - ce ne sono di grossi, e se non bastasse sono anche veloci!

Dovunque vada, Solar Jetman troverà una grande quantità di oggetti, inclusi diamanti, combustibile, scudi, e motori extra. Ci sono anche le varie parti della Nave Spaziale delle quali sta andando in cerca - e per raggiungerle dovrà trovare le zone di curvatura, prima di dar battaglia agli ostili alieni, che hanno tutte le intenzioni di tenersi la loro preziosa collezione!

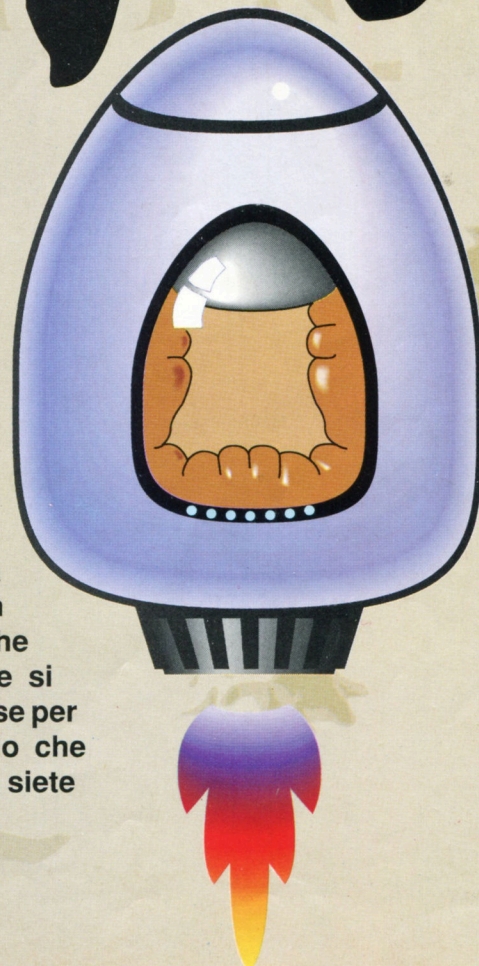
COME TRASPORTARE OGGETTI.

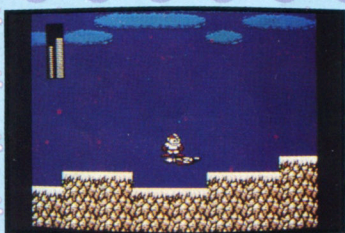
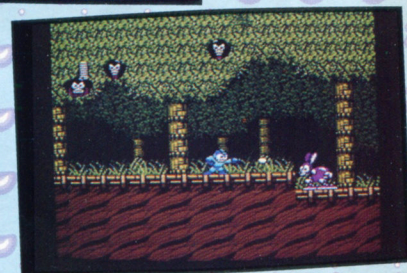
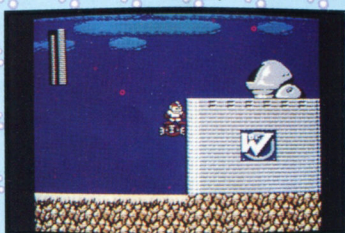
Per prelevare qualcosa, Solar Jetman deve portare il proprio mezzo sopra l'oggetto desiderato, in modo che la propria barra trainante magnetica lo afferri. A questo punto, lo deve trasportare fino alla propria astronave base, il che può rilevarsi piuttosto complicato. Ad ogni modo, non lasciatevi abbattere dalla gravità della situazione - tiratevi sù prendendo lo slancio sulle rocce, oppure utilizzando la potenza dei propulsori!

SOLAR JETMAN ENTRA IN SCENA!

Se il modulo ha subito seri danni, Jetman deve fare una sortita lampo - che lo porta a galleggiare nello spazio con nient'altro che un fucile antidiluviano ed uno zaino a razzi! Questo è anche il segnale che è ora di andarsene di lì e ritornare all'astronave base per prendere un altro modulo. Altrimenti, un ultimo colpo sarà sufficiente a fargli dire addio alle attrazioni gravitazionali ed alle Navi Spaziali d'Oro!

DECOLLO!

Una volta raccolti tutti gli oggetti presenti ad un dato livello, Solar Jetman può far ritorno alla propria nave base, e far rotta sul pianeta successivo. Ma prima di partire deve far attenzione ad aver fatto scorta di combustibile e di diamanti...

LA FEDERAZIONE DEI PAZZOIDI SPAZIALI -

C'E' BISOGNO ANCHE DI VOI!!

Se il vostro desiderio segreto è sempre stato quello di essere uno Spazzino Spaziale, questa è l'occasione che stavate aspettando - non perdete tempo, fate domanda oggi stesso! Che importa se l'orario di lavoro è terribile, o se si corrono un mucchio di pericoli? E che importa se per ripagare le spese ci teniamo il 95% di quello che trovate? Che differenza fa per voi? Dopo tutto, siete o non siete dei pazzoidi?

E' di nuovo qui! Mega Man, il più grande supereroe mai esistito sugli schermi dei video giochi, è tornato, in un'avventura spettacolare che nessun proprietario di NES degno di rispetto può perdersi!

Il malvagio Dr Wily, che è riuscito a sopravvivere all'ultimo scontro con il supereroe della Capcom, ha ricostruito il suo impero ed alcuni nuovi androidi superpotenti. Con queste malefiche creature, il folle megalomane minaccia di assumere il controllo di tutti gli elementi, e di provare a dominare il mondo ancora una volta. Riuscirà Mega Man a far fronte al nuovo e più forte Dr Wily, o soccomberà alla Wily Force?

SLITTA-JET - Perchè volare quando Mega Man può saltare su di una slitta a jet e viaggiare tranquillamente nell'aria?

PIATTAFORMA PER CAMMINARE SUI MURI - Questa farà salire Mega Man verso nuove altezze, anche se per usarla il nostro eroe dovrà trovarsi vicino a un muro.

PIATTAFORMA DI LEVITAZIONE - Fate salire Mega Man e via! Ci possono essere fino a tre piattaforme per volta sullo schermo grazie alle quali Mega Man arriverà in luoghi altrimenti irraggiungibili!

POTERI MEGA

Mega Man non è il tipo che si tira indietro quando si tratta di dare una lezione ai cattivi. Dotato di forza ultrarecuperabile e dell'abilità di scavalcare alti edifici con un balzo solo (bè, salta molto in alto!), ed armato dell'ultimo modello di pistola laser, non è certo il genere di individuo con cui una persona con un pò di cervello vorrebbe aver a che fare. Ha anche la capacità di assorbire i poteri dei supermalfattori che sconfigge, diventando così quasi invincibile (ma non del tutto!!)

MESSAGGIO DEL DOTTOR LIGHT

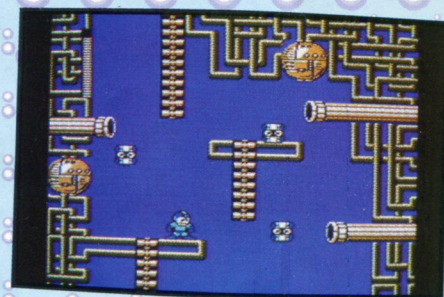
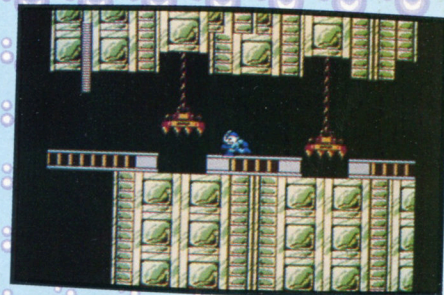
Il Dottor Light, lo scienzato che ha creato Mega Man, si offre di aiutarvi durante l'avventura, con nuovi strumenti. Ma li rivelerà solo dopo che il nostro supereroe avrà completato determinati livelli.

CAPSULE DI ENERGIA

Per usare poteri o strumenti Mega Man ha bisogno di energia. Per ogni potere c'è un indice di energia individuale, perciò se uno finisce è sempre possibile ricorrere ad un altro!

Per ricaricare gli indicatori di energia, Mega Man deve raccogliere le capsule che sono sparse a ciascun livello. Usando lo stesso procedimento può pure recuperare la salute perduta.

LA PAROLA D'ORDINE!

Quando Mega Man pensa di aver faticato abbastanza per quel giorno, può ottenere una parola d'ordine che lo riporterà indietro, al punto in cui era prima (anche i supereroi devono prepararsi!).Questo sistema unico rende molto più semplice la creazione e la scrittura di parole d'ordine - ed è pure divertente (!).

ARRIVANDO A SKULL CASTLE

Prima di affrontare l'impero del Dottor Wily, Skull Castle, Mega Man deve sconfiggere le orribili creature del terribile dottore: la Wily Force. Ciascun livello è costituito da otto diversi supermalvagi ed è presentato secondo il motivo del nemico contro il quale Mega Man si deve battere. Per esempio, il livello Woodman si compone di foreste e bosco fitto, mentre il livello Metal Man è un labirinto di ferri e bulloni!

Come nel Game Pak originale, anche qui c'è un certo ordine da seguire nel battere gli androidi, e questo renderà il cammino di Mega Man verso Skull Castle un tantino più semplice. A voi trovare la soluzione migliore!

LA WILY FORCE

HEATMAN - Ragazzi, questo si che scotta! Per impadronirsi del potere del vecchio testacalda, Mega Man dovrà prima di tutto attraversare voragini di lava e trabocchetti senza fondo. Ma chi ha mai voglia di essere un supereroe?!

AIRMAN - Non lasciatevi ingannare - questo livello è tutt'altro che un venticello! Ma alla fine il premio è l'Air Shooter.

WOODMAN - Per ottenere lo scudo a forma di foglia di Woodman, con i suoi poteri di recupero, il nostro supereroe dovrà sconfiggere alcuni dei più strani robot di Wily, incluse galline atomiche e scimmie meccaniche!

BUBBLEMAN - Per far scoppiare questa bolla Mega Man dovrà vedersela con rane giganti e pesci esplosivi!

QUICKMAN - Il boomerang di Quickman non tornerà indietro se Mega Man riesce a sconfiggerlo e ad evitare i letali raggi laser.

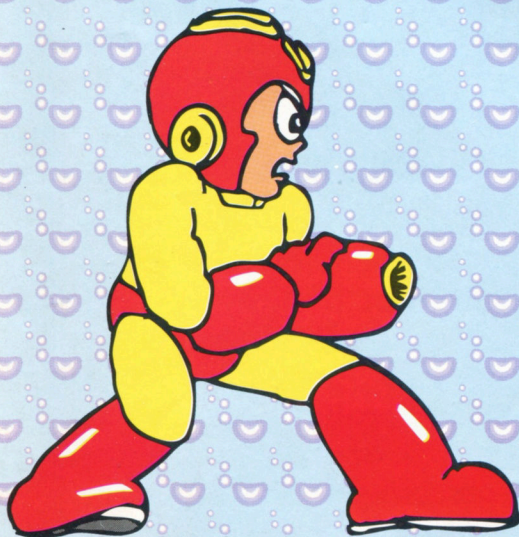
FLASHMAN - Prima di riuscire ad impadronirsi dell'utile strumento fermatempo di Flashman, Mega Man dovrà trovare il modo di sfuggire ai Walkers di Wily!

METAL MAN - Le lame di metallo sono l'arma più versatile che Mega Man possa ottenere. Attenti ai Mangiametallo!

CRASH MAN - L'ultimo membro della Wily Force fa sul serio con le sue bombe micidiali.I Conveyor Belt e i Prop Top potrebbero veramente segnare la fine di Mega Man questa volta!

Ciascun livello è enorme e ci vorrà parecchio tempo per completarlo ma non è finita ancora! Mega Man ora deve prepararsi ad affrontare le più potenti creature di Wily, incluso Guts Dozer, un Drago gigante (Puff?) e il pazzo dottore in persona!

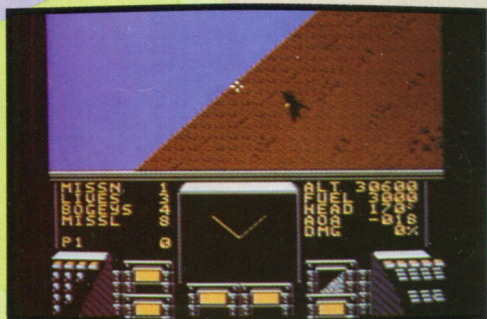
Mega Man 2 è perfetto. Gli ottimi controlli completano il gioco vario e irresistibile in modo stupendo! A questo aggiungete gli straordinari effetti grafici, le colonne sonore roccheggianti e...bè, abbiamo già detto troppo!!

STEALTH A.T.F

Ci siamo. Avete aspettato secoli per ottenere la qualifica, e finalmente questa è la vostra grande occasione. Questo è il vostro primo compito in qualità di pilota di uno STEALTH - individuare e distruggere quattro aerei nemici. Una solitaria goccia di sudore vi appare sulla fronte mentre vi preparate al decollo. Ecco che viene dato il segnale, e, con estrema cautela e precisione degna di un automa, vi innalzate in un buio cielo notturno...

Mentre con la coda dell'occhio scorgete appena la luna piena, cominciate a scrutare il radar, e lo spazio immenso che si apre dinnanzi a voi. L'improvviso desiderio di lasciarvi andare al panico si impadronisce inaspettatamente dei vostri sensi in preda alla tensione più acuta; ma tutto passa in un attimo, e ora fate un respiro profondo per rilassarvi - il vostro paese ha bisogno di voi, e voi dovete essere all'altezza della situazione. Improvvisamente, senza alcun preavviso, quattro minùscoli oggetti appaiono sui vostri schermi di segnalazione...

Senza un attimo di esitazione, inserite la versione stealth, che vi assicura almeno alcuni istanti di vantaggio per prendere l'iniziativa. Vedendo apparire all'orizzonte uno degli aerei nemici, vi lanciate in quella direzione, mentre salite sempre più in alto nel cielo oscuro e ricco di presagi. Adesso è proprio di fronte a voi - nel vostro mirino! Sapete esattamente che cosa dovete fare, adesso - lo avete fatto infinite volte nel simulatore. Ma questa volta non si tratta di finzione.

Con uno scatto veloce dell'interruttore, lanciate un missile dritto contro il nemico. Lui tenta di evitare i sensori termici, ma non ha speranze - il primo punto è per voi! Ma ormai avete reso nota la vostra posizione, non potete più giocare come il gatto con il topo - ora siete davvero in un combattimento da cani, e la situazione è tre contro uno. Le probabilità non sono in vostro favore, ma chi ha mai detto che la guerra è un affare pulito?

Questo è "STEALTH ATF" della Nintendo, un misto di azione e simulazione, con uno schermo non dissimile da "Top Gun" o "Airwolf". L'azione frenetica e gli effetti sonori di grande atmosfera vi faranno credere di essere proprio lì, ai comandi dell'aereo. Viste le acrobazie che dovrete compiere, ad ogni buon conto, è tutto di guadagnato che non ci siate....

PUNTEGGIO RECORD

BATMAN

Martial Gonzales-Esteban 12 Francia 205800

CASTLEVANIA

Pual Van Berkel	Olanda	1182330
Laurent Virzi 14	Francia	1023100
Henri Jansen	Olanda	999900

COBRA TRIANGLE

Simon Steiner	Svizzera	997350
Kurt De Brovwer	Belgio	991950
Olivier Spiess	Svizzera	988900
Ian Culverhouse 24	GB	988150

GOLF

Keith Boyle 32	GB	-17
Robert Lillis 11	GB	-15
Terry Symes	GB	-15
Mark Booker	GB	-13
Eduardo Baeza	Spagna	-12
Ines De Bagnation	Spagna	-10
Alejandro Faull	Spagna	-8

GRADIUS

Sander Van Liempo	Olanda	9999900
Laurent Hedin	Francia	7683400
Alain Mquigneau 17	Francia	5000600
Henri Jansen	Olanda	4143000
Arie Van De Greop	Olanda	3833500
Ludoviv Hoffmann	Francia	2797900
Sebastien Tabet 13	Francia	2093800

GHOSTS 'N GOBLINS

Markus Steindl Austria 621500

GUNSMOKE

Niels Swartberg	Olanda	999990
Nicholas Colson	Francia	999990

Darren Pinchin 15	GB	955750
Gilles Gosuin 11	Belgio	764250

KID ICARUS

Lubbertus Norder	Olanda	9999999
Sylvia Staal	Olanda	9999999
Michael Quaars	Olanda	9999999

KUNG FU

Patrick Jenni	Svizzera	983580
Lamaire Dimitri	Belgio	654810
Juan Carlos Martinez	Spagna	589000
Michael Monceau 17	Francia	575160
Michael Aslher	Austria	503370

MEGA MAN

Marcel Droogh	Olanda	9999900
Christian Rodbalh	Austria	9996500
Nicol Van Haaften	Olanda	9830600

LIFE FORCE

Marck Kolsinki Francia 6970500

PINBALL

Il Van Berg	Olanda	999880
Le Bris 15	Francia	999750
Walter Podolak	Svizzera	971550
Cyrille Leger 14	Francia	465860
Serge Leger 40	Francia	407240

R.C. PRO-AM

Franky De Brovwer	Belgio	333227
Gregory Hamon 14	Francia	265357
Mayjumi Oda	Spagna	264251
Alan Oppermann 15	Francia	259639
Fabien Dubois 14	Francia	259043
Estebain Bofill	Spagna	247196
Luis Alverto Matines	Spagna	201121

RUSH 'N ATTACK

Carl V.D. Lienden	Olanda	3541500
Alejandro Faul	Spagna	1546700
J Sebastien	Francia	1063000
Fernando Martinez	Spagna	1039800
Fabien Blondieau	Belgio	1018100
Nathalie Mazeau 22	Francia	1010300

ROBOWARRIOR

Christian Crowley 8 GB 3185700

TETRIS

Arie Kop	Olanda	156361
Joffrey Tollet	Belgio	78048

WIZARDS AND WARRIORS

Thieeey Mege	Francia	533845
Jean-Roch Poitout	Francia	495505
Luis Junguitu Irisarri	Spagna	486540
Cedric Nivois 14	Francia	349805
James Green 12	GB	329540
Mathieu Linder 12	Francia	324515
Kristian Kelliher 11	GB	309430
Curtis Stansfield 8	GB	229000

OK, eccoti una classifica dei punteggi piú alti. Sei riuscito a fare di meglio? Bene, allora invia il tuo punteggio con nome, indirizzo, etá e una foto a: Club Nintendo, Punteggio Record, Viale Baracca 20, 28041 ARONA (Novara).

S U P E R

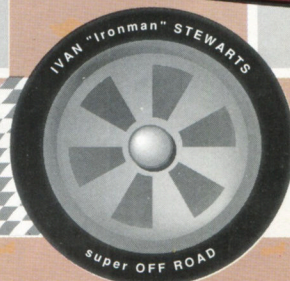
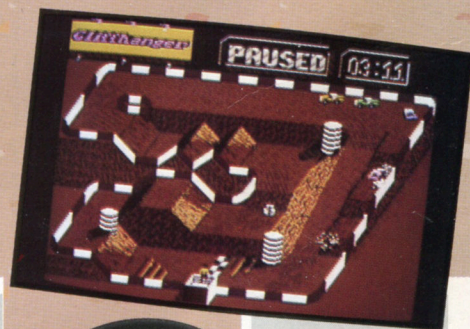
Provate tutti i brividi ed i capitomboli delle corse in fuoristrada con il nuovo elettrizzante Game Pack della Nintendo, "Super Off Road", raccomandato, per l'altissima qualità del gioco, da uno dei grandi del fuoristrada, Iron Man Stewart! Con un'intera gamma di percorsi, un'azione frenetica, e la possibilità di avere fino a quattro giocatori in gara, c'è di che scottarsi le mani!

L'INGRESSO NELLE CORSE FUORI-STRADA.

Ciascun percorso è pieno zeppo di rampe, strade sterrate, buche, guadi ed altri ostacoli del genere; tutti da superare, se volete aggiudicarvi la corsa! Con una spinta alla nitroglicerina, potete volare sulle rampe ed i salti, ma dovrete evitare le buche ed attraversare i guadi come meglio potete!

Ogni gara comprende quattro giri di guida scatenata, ed il primo a terminarli risulta (ovviamente!) vincitore. Mentre vi fate strada lungo il percorso, sullo schermo appaiono i simboli della nitroglicerina e dei soldi; questi, se raccolti, vi danno diritto ad una certa quantità del bene in questione. E vale davvero la pena di dare loro la caccia!

POTENZA ALLA NITROGLICERINA!

Per quella marcia in più che vi fa letteralmente schizzar via, avrete bisogno di una grossa scorta di nitroglicerina. Usandola sfreccerete per la pista a velocità mozzafiato, ma non sprecatela - doveste rimanerne a secco quando mancano ancora un paio di giri alla conclusione, non avreste molte probabilità di piazzarvi tra i primi tre!

IL NEGOZIO DI IRON MAN STEWART.

Non c'è da sorprendersi che questo signore abbia fatto un sacco di soldi - basta dare un'occhiata ai prezzi! Motori più potenti, gomme migliori, e un'infinità di altri accessori, fanno bella mostra di sé nel negozio di Iron Man, ma non sono certo gratis! Dovrete vincere diverse gare, ed impadronirvi di un bel pò di bonus in ciascun percorso, prima di poter acquistare una macchina vincente - e non dimenticatevi che strada facendo dovrete comperare anche nitro in quantità! Persino i migliori piloti di fuoristrada devono tenere bene i conti; quindi scegliete con attenzione, e spendete saggiamente i vostri soldi!

IL RECINTO DEI VINCITORI.

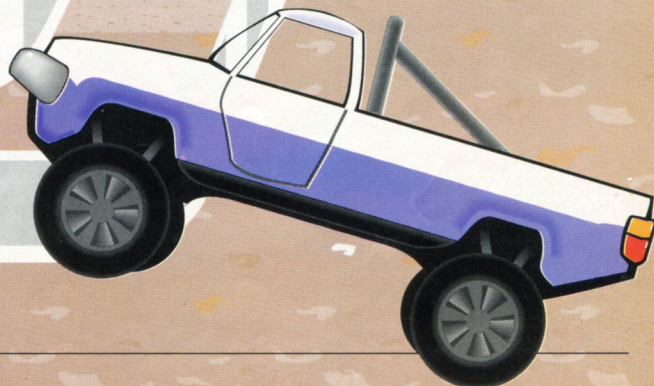
Chiunque può entrare nel recinto dei vincitori per una volta, ma solo i migliori ci rimangono! Vi viene assegnato un premio in denaro che varia al variare della posizione di arrivo, quindi chi vince non ottiene solo soddisfazione! E vi ritrovate anche con una stupenda ragazza tra le braccia...

VERSIONE A QUATTRO GIOCATORI.

Super Off Road è un gioco eccezionale, uno dei migliori adattamenti operanti a monetine che ci sia capitato di vedere, a dire la verità. Ma quello che lo rende davvero speciale, è la possibilità di avere ben quattro giocatori che gareggiano simultaneamente l'uno contro l'altro!

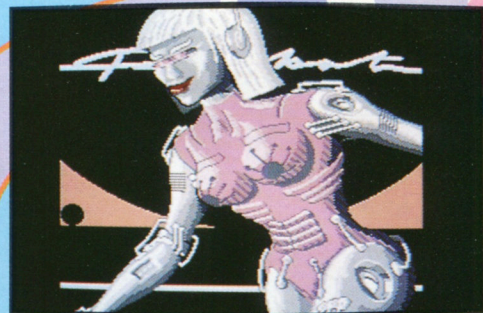
Per poter utilizzare questa versione, avrete bisogno del NES Four Score. Questa recente aggiunta al catalogo NES si inserisce nei due ingressi dei controlli che si trovano sul davanti del NES, ed a questo punto è possibile collegare fino a quattro controlli (sia che si tratti di NES Advantage, Max o qualsiasi altro tipo di comandi Nintendo) nella parte frontale del Four Score - moltiplicando per quattro l'azione ed il divertimento! Forse, però, il NES Four Score dovrebbe essere accompagnato da un'avvertenza - la competizione si fa così accesa che non riuscirete più a venirne fuori!

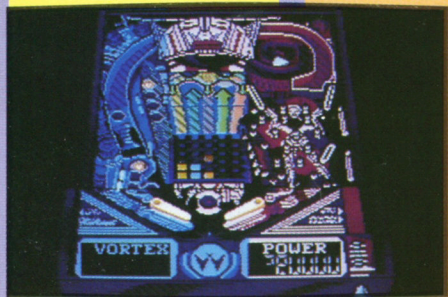
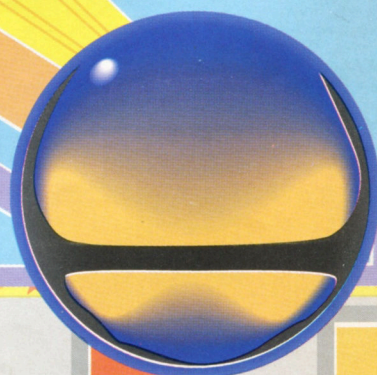
Super Off Road è il primo dei tanti nuovi Game Pack che si avvalgono del NES Four Score - tenete gli occhi aperti per non perdervi notizie su altri Pak nel prossimo futuro!!

Non c'è dubbio che Super Off Road sia un gioco eccezionale - la presentazione è ottima, i controlli rispondono perfettamente, e gli effetti grafici sono chiari e dettagliati. E, nella versione a uno, due, tre o quattro giocatori, vi catturerà più di qualsiasi altro videogame!

PIN-BOT

"INSERIRE I CIRCUITI PINBOT"

Benvenuti al "*PINBOT*" - il biliardino del domani! Azione di gioco con più di una pallina, rampe solari, sei livelli consecutivi, ed extraterrestri in perfetto stile da video-game, sono tutte caratteristiche che arricchiscono questo eccezionale simulatore di biliardino, e garantiscono ore ed ore di divertimento, con un bel po' di sorprese strada facendo!

A prima vista 'PINBOT" somiglia a tanti altri biliardini. Autoscontro a reazione, bersagli che spuntano dal nulla, flipper e rampe riempiono lo schermo - tutta roba che, se colpita, vale migliaia di punti. Fin dall'inizio del gioco, avrete la possibilità di aggiudicarvi un astronomico bonus di 100.000 punti, ma per farcela ci vuole grande maestria ed un tempismo perfetto nel lanciare le palline con la molla!

Un'altra caratteristica distintiva di "PINBOT" consiste nel dover viaggiare attraverso il sistema solare, da Plutone fino al Sole, abbattendo particolari bersagli che appaiono di volta in volta, per l'occasione. Se raggiungerete il Sole, avrete l'opportunità di aggiudicarvi una pallina extra, sebbene, anche questa volta, l'impresa non sarà facile!

"SONO IN VOSTRO POTERE!"

Alla sommità del tavolo di "PINBOT" si trova un reticolato sottile. Se illuminate l'intera griglia, potrete davvero cominciare a sperare di ottenere un punteggio SERIO! Il visore di PINBOT si allargherà, permettendo di sparare all'interno di uno dei fori, ed immettendovi nel COLLEGAMENTO PARZIALE. A questo punto apparirà la pallina, e se anche questa entrerà nel visore, PINBOT passerà all'attacco, e scaglierà entrambe le palline nella vostra direzione!

"MIRATE A VALORI SOLARI"

Una volta entrati nella versione di gioco a più palline, dovrete fare in modo di riportarne una all'interno del visore, e quindi tentare di lanciare l'altra sulla rampa solare. Si tratta della rampa che offre il bonus più consistente: anche più di un milione di punti!

Se riuscite a "sparare" questa pallina sù per la rampa solare, potete accedere al livello successivo, e passare nuovamente alla versione di gioco a più palline. Ed è a questo punto che il modello NES di "PINBOT" si rivela unico. Ad ogni nuovo livello incontrerete degli alieni che tenteranno di sottrarvi la pallina, o di distruggere i vostri flipper bersagliandoli con dei missili - il fatto è che non sono esattamente felici della vostra intrusione nel loro mondo! L'unico sistema per fermarli è distruggerli con la vostra palla, o, in alternativa, mandare la macchina in tilt, quando tentano di rubarvi la pallina. Ma servitevi di questo sistema solo in casi disperati!

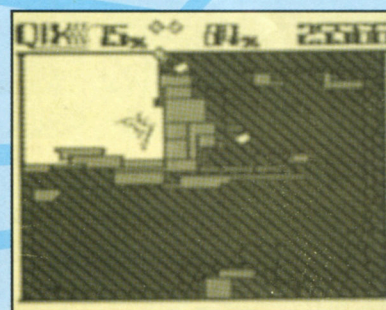
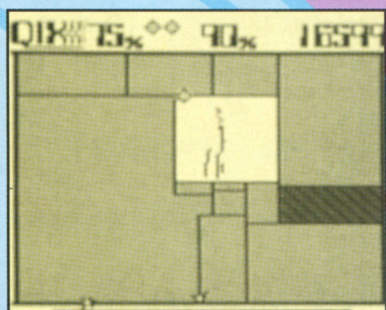
"TRASFERIMENTO DI ENERGIA"

In "PINBOT" ci sono molti metodi per aggiudicarsi dei bonus - raccogliete i punti delle AUTOSCONTRO A REAZIONE, incrementate il moltiplicatore di bonus salendo sulla rampa solare, o avanzate da un pianeta all'altro, e cosi via. Anche le bocchette di fuoriuscita che si trovano vicino alla sommità del tavolo offrono dei punti, sebbene il vostro vero scopo, in questo caso, sia quello di fare in modo che si accenda la luce indicante l'arrivo di una palla extra!

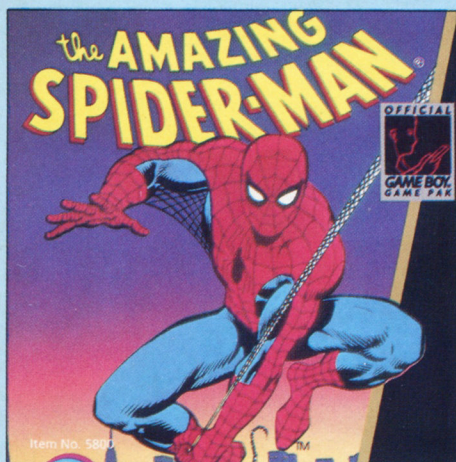
"PINBOT" è il massimo disponibile oggigiorno in fatto di biliardino. A comandi semplicissimi si abbinano sequenze più complesse nel caso dei bonus, ed inoltre c'è l'attrazione aggiuntiva costituita dai numerosi livelli. Persino per coloro che fino ad oggi non hanno mai nemmeno preso in considerazione l'idea di giocare con un biliardino, vale certamente la pena di dare un'occhiata a "PINBOT" - e, con tutta probabilità, finirete per esserne catturati!

Dopo la Tetris-mania, la prossima ondata ad abbattersi su Game Boy...

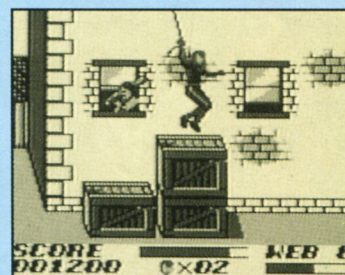
...sarà quasi senza ombra di dubbio la Qix-mania. Come il super-gioco russo, anche Qix si basa su un concetto semplicissimo, ma la velocità e la foga sono tali che non riuscirete più a mollarlo!

L'idea che sta alla base di questo classico delle sale giochi è quella di disegnare contorni sullo schermo, fino a riuscire a coprirne il 75%. Il punteggio ottenuto dipende dalle dimensioni delle figure e dalla velocità con cui le tracciate; ed i bonus più sostanziosi vengono assegnati alle sagome più grandi ottenute alle velocità più basse.

A cercare di bloccarvi c'è il Qix, che sfreccia sullo schermo ad altissima velocità. Se riesce ad entrare in contatto con voi mentre siete impegnati a disegnare, perdete una vita, ma ciò non ha alcun effetto immediato sulle figure che avete già completato. Intrappolate il Qix in un angolo, e sarete sulla buona strada per ottenere un fantastico megapunteggio; ma basta un solo passo falso e siete spacciati!

Alla base dello schermo, una barra che serve da cronometro si dissolve gradualmente; ogni volta che essa scompare, appaiono sullo schermo due creature dall'aspetto simile a quello di un ragno. Queste si dirigono nella vostra direzione, muovendosi sulle linee che voi stessi avete tracciato, e costringendovi a disegnare nuovi contorni per riuscire ad evitarle. Ovviamente, quanto maggiore sarà la velocità a cui lavorate, tanto meno i ragni riusciranno a crearvi problemi!

Qix è uno di quei giochi che vi catturano fin dal primo istante, e che non vi lasciano più andare per ore ed ore. Dovrete ricaricare le batterie diverse volte prima di stancarvi di questo Game Pack!

La bellissima moglie di Peter Parker, Mary Jane, è stata rapita da una banda di terribili Super-malfattori - ma quello che loro non sanno è che l'alter ego del signor Parker altri non è che l'incredibile Uomo Ragno! E Spidey è deciso a riprendersi Mary Jane, e dare una bella lezione ai propri rivali, strada facendo!

In questa che è la prima avventura Game Boy della Testa di Ragnatela, appaiono malfattori di grosso calibro, come Doctor Octopus, il Green Goblin e Mysterio, accompagnati da un esercito intero di teppisti e scagnozzi. Spiderman deve aprirsi la strada combattendo nella giungla cittadina, tra i grattacieli, a Central Park, e perfino nella metropolitana, per trovare Mary Jane, affrontando i vari malviventi man mano che avanza. Si tratta senza dubbio di un gioco riservato ai più duri, anche tra i supereroi.

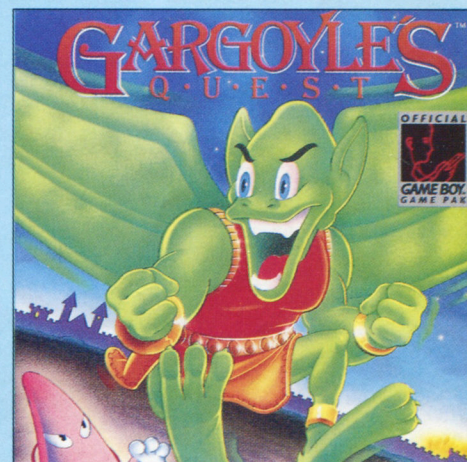
Tutti gli incredibili poteri di Spiderman vengono messi alla prova nel corso dei suoi scontri con le forze del male. Rimarrete a bocca aperta: si cala dai tetti, si arrampica sù per i muri, spara proiettili di ragnatela e stende i malfattori più temibili in un colpo solo. Con effetti come questi, una vasta gamma di livelli, una grafica eccezionale, ed effetti sonori in stereo, si tratta di un Game Pack di quelli che vale la pena di stare ad aspettare.

Vi ha stupefatti sul NES, ora "Double Dragon" vi lascerà a bocca aperta su Game Boy! Con le stesse strade infide, e la stessa frenetica azione, sempre funzionante a monetine, siamo certi che riscuoterà un gran successo in un batter d'occhio!

Guidate Billy per le strade della città ed attraverso le foreste, mentre se la vede con la banda che gli ha portato via la ragazza. Servitevi di calci rotanti, montanti e atterramenti che fanno volare l'avversario sopra la spalla per avanzare nell'avventura, e fate vedere ai Black Warriors che cosa vuol dire andare a stuzzicare uno dei guerrieri dei "Double Dragon"!!

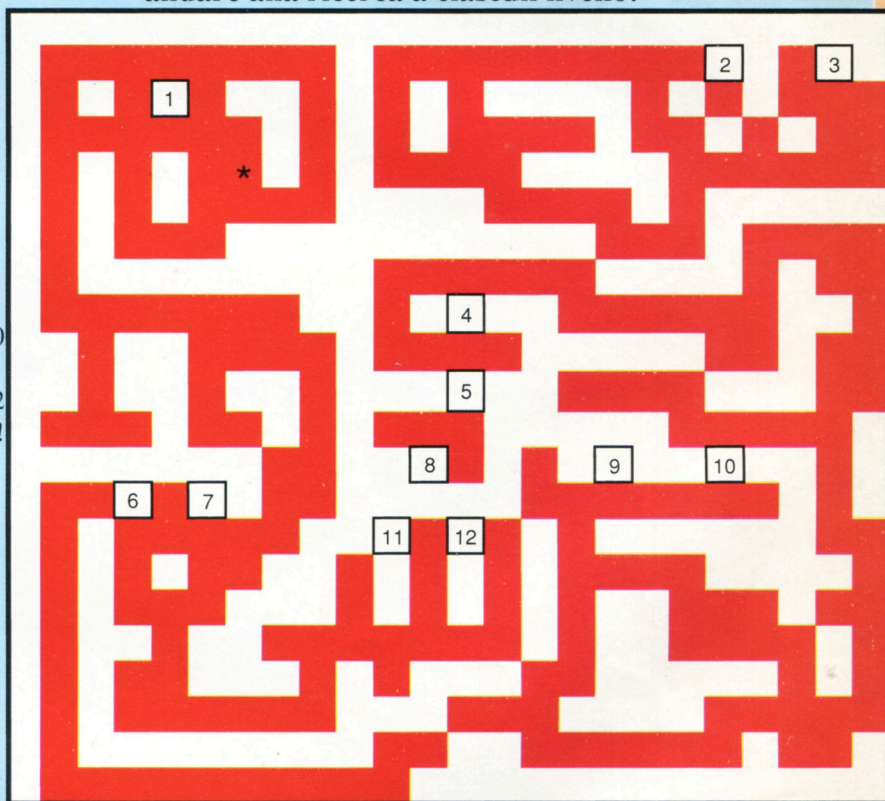
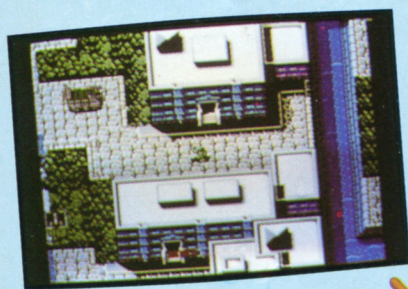
Con quattro estenuanti livelli, ed una versione che permette a due giocatori di competere l'uno con l'altro (disponibile utilizzando il collegamento per due giocatori), "Double Dragon" vi terrà col fiato sospeso anche nel corso dei viaggi più lunghi!

Molti anni fa, un pacifico mondo di spettri venne invaso da una forza aliena il cui nome è Destroyers. E indovinate un po' a chi è stato affidato il compito di salvare il regno ?!

Utilizzando come armi di offesa le sfere di fuoco, e riuscendo a far presa sui muri, Firebrand (vale a dire voi!) deve ispezionare i vari livelli, sconfiggendo i Destroyers e scovando oggetti utili. Ci sono due punti di vista disponibili su schermo - uno dall'alto, e l'altro laterale, in cui ha luogo l'azione vera e propria. Potete rivolgere la parola a vari personaggi, quando vi trovate nelle zone sovrastanti lo schermo, il che vi permette di venire a conoscenza di informazioni ed indizi vitali.

"Gargoyle's Quest" è un gioco fantastico, che contiene effetti grafici stupefacenti, ed è dotato di un meccanismo di azione che vi catturerà per giorni e giorni!

COWABUNGA!!

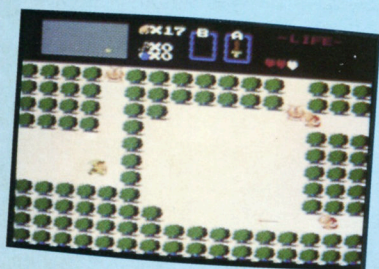
Se i vostri eroi dal mezzo-guscio se la stanno vedendo brutta al terzo stadio, non è il caso che vi disperiate - afferrate semplicemente un pezzo di pizza, e leggetevi i suggerimenti che seguono! Per aiutarvi, abbiamo stampato una mappa, e delle descrizioni di ciò di cui andare alla ricerca a ciascun livello!

EDIFICIO N.	CONTENUTI
1	MISSILI, PIZZA
2	PIZZA; USCITA DALL'EDIFICIO 3
3	PIZZA; CONDUCE ALLA FOGNATURA 2
4	PIZZA; CONDUCE ALLA FOGNATURA 8
5	EDIFICIO FINALE (LA VOSTRA META)
6	PIZZA, CORDA; CONDUCE ALL'EDIFICIO 7
7	FUCILE; CONDUCE ALL'EDIFICIO 6
8	USCITA DALL'EDIFICIO 4
9	PIZZA, FUCILE; CONDUCE ALL'EDIFICIO 10
10	MISSILI; CONDUCE ALL'EDIFICIO 9
11	CORDA, PIZZA; CONDUCE ALL'EDIFICIO 12
12	SALVATE UNA TARTARUGA PRIGIONIERA! (MA PERCHE' DI SOLITO E' SEMPRE RAFFAELLO?!)

In pratica, si tratta di arrivare all'edificio 4, aprirvi la strada al suo interno, ed uscire alla fognatura 8. Se siete arrivati a questo punto, rientrate nella fogna, prendete la pizza, ed uscite nuovamente - questo vi consentirà di rinvigorire tutti i poteri delle tartarughe!

Ed ora tutto quello che vi resta da fare è sconfiggere Megaturtle!

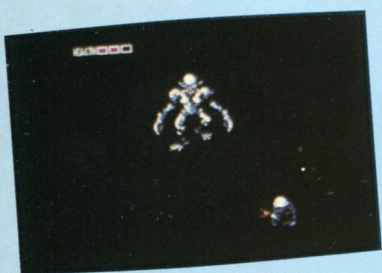
Come molti di voi sanno già, dopo aver sconfitto Ganon, Link dovrà iniziare una seconda ricerca. E sebbene il mondo ultraterreno sia lo stesso, i regni dell'oltretomba sono in posti diversi! Ci siamo già occupati dei primi sei labirinti in un numero precedente di Club Nintendo - qui troverete gli ultimi tre...

SETTIMO LIVELLO

Vi ricordate dov'era l'ottavo labirinto nella prima missione di ricerca? Allora, a sinistra di spostandovi quello di uno schermo, troverete l'ingresso al settimo livello - provate ad incendiare un albero...

OTTAVO LIVELLO

Per cominciare, dovrete andare alla cascata, e poi spostarvi a sinistra di uno schermo. Utilizzando una bomba riuscirete a trovare l'entrata sopra il livello dell'acqua...

NONO LIVELLO

Andate proprio in cima in cima,all'angolo sinistro del mondo ultraterreno e fatevi strada come un ciclone! Ancora una volta state per affrontare e sconfiggere Ganon!

Sconfiggere i capi dei primi due labirinti non è una cosa semplice, specie per uno come Fester (si fa per dire!). Prima di entrare in uno dei due labirinti, il nostro indomito eroe deve assicurarsi che la potenza del proprio fucile sia al massimo, ed accertarsi di aver portato con sé tutti gli oggetti disponibili - in tal caso sarà pronto per combattere una battaglia in piena regola.

McWimpie

Non lasciatevi ingannare dal nome - McWimpie è tutt'altro che debole! Per sconfiggerlo Fester deve evitare i tentacoli volanti e piazzare quanto più TNT può attorno alla creatura aliena. Le pozioni energetiche fanno molto comodo!

Xybar

Xybar è un po' più veloce di McWimpie, ma attacca in maniera simile. Questa volta Fester avrà bisogno delle pozioni dell'invisibilità, che gli permetteranno di rispedire il proprio nemico fino al mondo extraterrestre da cui proviene!

BIONIC COMMANDO

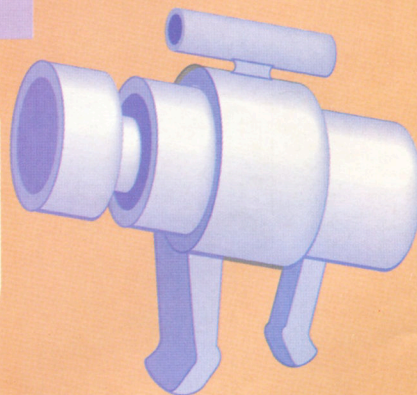
PERCHE' NON CI SI VEDE NELL'AREA 4 ?

Per poter vedere nell'Area 4 avrete bisogno dei razzi luminosi. Quindi dopo aver attraversato l'Area 1, passate nell'Area 13, che è una zona neutrale, e lì troverete i razzi. A questo punto riuscirete a muovervi nell'Area 4 senza troppi problemi!

Un modo di accumulare energia extra in questo grande gioco della Capcom è quello di aspettare fuori dell'ultima stanza nemica nell'Area 1. Mentre i soldati si lanciano con il paracadute verso di voi, dovete sparargli addosso e raccogliere le capsule di energia che lasciano cadere. E' consigliabile accumulare circa 3 o 4 unità di energia (approssimativamente 30 capsule) prima di entrare nella stanza.

Un altro trucco è quello di scagliarsi di proposito contro i camion nemici e entrare nella zona di combattimento. A questo punto potrete strappare segnali extra di proseguimento ai principali avversari di quel livello (possono essere sia una jeep che un soldato dotato di scudo). Ripetete l'operazione se i vostri segnali di proseguimento cominciano a scarseggiare.

ROBOCOP

COME SI SCONFIGGE IL TERRORISTA NELL'-UFFICIO DEL SINDACO?

Questo non è proprio un tipo facile da trattare - non solo ha in mano una pistola semiautomatica, ma sta pure usando il sindaco come scudo umano! In realtà è proprio il sindaco la chiave del successo, perciò osservatelo attentamente. Quando lampeggia significa che sta per abbassarsi e il terrorista sta per spararvi addosso, quindi ora è il momento di far fuoco. Appena avrete sparato abbassatevi, onde evitare il proiettile in arrivo. Inoltre attenti a non colpire il sindaco altrimenti perderete energia.

Dopo esser stato colpito alcune volte il terrorista lascerà andare il sindaco e si getterà su di voi. Usate solo i pugni qui, perchè un proiettile vagante potrebbe colpire il capo della città. A questo punto non manca molto perché questo brutto ceffo sia rinchiuso dietro le sbarre!

...se hai dei problemi nel superare i vari livelli e hai bisogno di aiuto scrivi a:.La posta dei lettori Club Nintendo Italia c/o CEMIT Casella Postale 1140-N 10100 TORINO

E se hai dei suggerimenti sui giochi Nintendo fanne partecipi anche gli altri lettori scrivendo allo stesso indirizzo sopra indicato.

DOUBLE DRAGON

Selezionate sullo schermo iniziale il titolo 2 PLAYER GAME B (GIOCO B A DUE GIOCATORI). Una volta cominciata la partita riducete a zero l'energia del vostro rivale e in cambio riceverete la vita che lui ha perso! Continuate così finchè avrete accumulato tutte e otto le vite!

A RABADON, A NORTES E H CASU - SPAGNA
F NARBONNE E R HENRY - FRANCIA

Quando GAME OVER (FINE PARTITA) appare sullo schermo, usate la seguente sequenza per continuare - UP, RIGHT, DOWN, LEFT (SU, DESTRA, GIU', SINISTRA), A e B. Questo funziona solo sui primi tre livelli.

SNAKE, OLANDA

XEVIOUS
The Avenger

Subito dopo aver raggiunto il primo gruppo di mura roteanti vi troverete dinanzi a un lago. Se ci lanciate delle bombe apparirà un segnale con la lettera S e otterrete come ricompensa una vita in più!

D PINCHIN
REGNO UNITO

ZELDA II
The Adventure of Link

Arrivati allo scontro finale (contro la vostra ombra), tenetevi sul lato sinistro dello schermo, inginocchiatevi e continuate a sferrare pugnalate a destra. A questo punto l'ombra che vi correrà incontro andrà a finire dritta contro la punta della vostra spada!

JAN EN WIEBE DE VOS - OLANDA

SUPER MARIO BROS.

Una volta raggiunta l'area con le balene, nel Mondo 4-2, invece di andare a destra, andate a sinistra. Troverete una balena più piccola, allora, prendete la pozione che si trova sotto dell'erba e lasciatela cadere ai vostri piedi. Ora potrete entrare da questa porta e raccogliere un fungo magico!

D PINCHIN
REGNO UNITO

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Nel gioco TMHT , se una delle quattro tartarughe è in possesso dei boomerang potete distribuirli e usarli tutti insieme. A questo scopo, lanciatene tre o quattro lontano e passate ad una tartaruga non armata. Questa li afferrerà e se li terrà ben stretti!

A QURIS E V CATALO - VALDURENQUE - FRANCIA
P VAN BERKEL - OLANDA

RUSH'N ATTACK

Quando i nemici nel livello Bomba Nucleare vi attaccano tenetevi a sinistra il più possibile e pugnalateli ININTERROTTAMENTE. Una volta che li avrete neutralizzati, gettatevi sui bazooka!

R BEHAVA - FONTENAY
FRANCIA

Top Ten Games

1 SUPER MARIO BROS. 2
2 TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
3 THE LEGEND OF ZELDA
4 SUPER MARIO BROS.
5 DOUBLE DRAGON 2
6 TRACK AND FIELD 2
7 ZELDA 2; THE ADVENTURE OF LINK
8 METAL GEAR
9 BATMAN
10 MEGA MAN

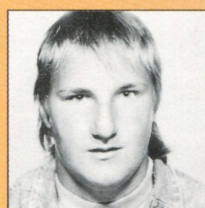
Quali sono i 5 videogiochi piú richiesti tra i possessori del NES?

Consulta la nostra Hit Parade. Lettori da ogni parte d'Europa ci hanno inviato i 10 titoli preferiti da cui abbiamo tratto la classifica.

Fai anche tu la tua scelta scrivendo a: Club Nintendo
Top 5 Games, Viale Baracca 20,
28041 ARONA
(Novara)

Profilo Di Un Giocatore

Nome: Thomas Hartwright
Paese: Inghilterra
Eta': 10
Giochi preferiti: Sono assolutamente fatti per me la serie Super mario e TMNT
Records raggiunti: il livello 38 di solomon's key
Hobbies: Giocare a Nintendo, leggere Beanos e giocare con il mio trenino elettrico
Obbiettivi: Ideare dei giochi Nintendo quando sarò grande

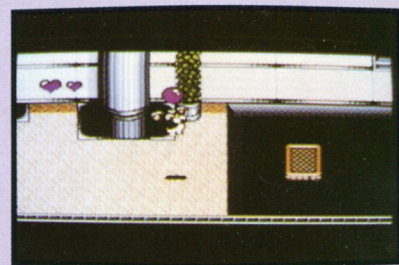
Nome: Michot Fabien
Paese: Francia
Eta': 14 e mezzo
Studente
Giochi preferiti: Life Force e Super Mario I
Records raggiunti: finire Life Forse a tempo di record
Hobbies: tennis e nuoto
Obbiettivi: continuare a giocare a Nintendo per sempre e divintare uno specialista in elettronica

Nome: Sascha Wehinger
Paese: Svizzera
Eta': 14
Giochi preferiti: Fester's Quest, Cobra Triangle
Records raggiunti: Finire The Legend of Zelda con una sola vita
Hobbies: I videogiochi Nintendo, Pallavolo, Wrestling
Obbiettivi: Finire Teenage Mutant Hero Turtles

Nome: Luca Romano
Paese: Italia
Eta': 23
Giochi preferiti: Zelda I e II, Super Mario Bros II, Top Gun, Batman
Records raggiunti: Completare Super Mario Bros II, Zelda I e II and Castlevania II in meno di una settimana
Hobbies: Musica, Windsurf, pesca e Nintendo
Obbiettivi: Finire Batman at tempo di record

Nuovi Arrivi

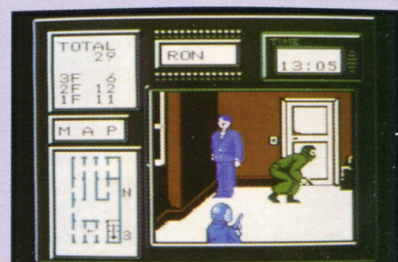
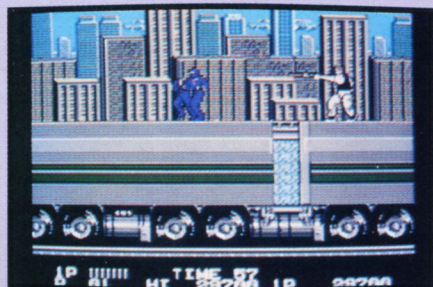
GREMLINS 2

Un altro Game Pack di prossima pubblicazione basato su un recente film di successo è Gremlins 2. Ancora una volta quei piccoli pazzoidi verdi stanno minacciando un'intera città, e sta a voi fermarli, visto che siete Gizmo, l'unico Gremlin buono che ci sia in giro!

Aggirandosi per labirinti sotterranei, Gizmo deve evitare trappole insidiose e Gremlins ormai trasformati, per riuscire a portare a termine ciascuno stadio, raccogliendo, nel frattempo, varie cose. In alcune zone ci sono anche dei negozi, nei quali Gizmo può comperare oggetti - quali palloni, bottiglie che ridanno la vita, o vite extra - in cambio dei cristalli che avrà raccolto strada facendo. Ci sono cinque livelli, tutti con azione avvincente, ad attendere quel Gremlin che deciderà di affrontare l'impresa. E a rendere il gioco ancora più attraente, ci sono alcuni tra i migliori effetti grafici di animazione che si siano mai visti! Un altro colpo vincente per la Sunsoft.

Sono ormai dieci giorni che i terroristi si sono impossessati dell'Ambasciata. La polizia ha tentato di instaurare trattative pacifiche, ma inutilmente. E così ora tocca a voi ed al vostro gruppo scelto di commandos prendere d'assalto l'Ambasciata, e rispedire i terroristi là da dove sono venuti. Ma fate attenzione - ci sono degli ostaggi lì dentro...

Nella prima fase dovete portare tre dei commandos in posizione, subito fuori dall'ambasciata. Fari luminosi e franchi tiratori cercano di individuarvi mentre vi tuffate al riparo dei muretti, saltate attraverso le finestre e vi accoccolate sotto i lampioni; quindi dovrete essere veloci ed agili se intendete riuscire a farli arrivare alle rispettive postazioni.!

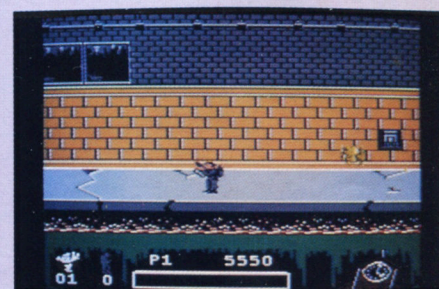
Se ce la fanno, allora potete aprire il fuoco sulle finestre dell'ambasciata, e tentare di prendere di sorpresa le ombre che scorgete. Nel frattempo, potete anche mandare il resto dei commandos all'assalto dell'Ambasciata e salvare i prigionieri.

RESCUE può certamente essere considerato tra i classici di tutti i tempi - e non ne potrete più fare a meno, perché ha quel magico "non so che" che vi fa dire ogni volta: "solo un'altra partita!". Tenete gli occhi aperti perché ve ne daremo una descrizione completa in uno dei prossimi numeri!

Certi bellimbusti sono matti da legare, altri insopportabili, ma questi sono semplicemente tremendi. Ed i Dragon Ninjas finiranno col rimpiangere di essersi andati ad invischiare con tipi del genere...

L'azione è garantita in questo velocissimo gioco, in cui non ci sono regole - soltanto vincitori! Nel corso di sei fasi di gioco, consistenti in combattimenti di strada, i Bad Dudes debbono far fronte all'attacco dei Dragon Ninjas, utilizzando qualsiasi metodo risulti necessario. L'azione prende il via in città, dove i Ninjas non risultano troppo pericolosi, ma sono pur sempre in grado di dare del filo da torcere ai nostri rissosi eroi. Poi, si fanno dare un passaggio da un camion che procede a tutta velocità, ma non aspettatevi che il giro sia gratis, semplicemente perché non avete dovuto pagare il biglietto!

Ci sono altri quattro livelli pronti ad attendere tutti quegli scazzottatori in erba che se la sentano di vedersela con i Dragon Ninjas. Dotato di effetti grafici eccellenti e di una superba qualità d'azione, questo gioco è davvero roba che scotta!

GHOSTBUSTERS II

Basato sull'omonimo, famosissimo film, Ghostbusters II vi porta in un mondo pieno di fantasmi, di spettri, e di tanta melma da riempire dieci Oceani Atlantici! Dalle fogne di New York, alla sommità della Statua della Libertà, farete a pezzettini fantasmi senza un minuto di interruzione, mentre andate alla ricerca di Vigo e salvate la città.

Tra la melma e le topaie dei bassifondi, i Ghostbusters debbono utilizzare le loro apparecchiature ad alta tecnologia per catturare e domare i fantasmi che minacciano di impossessarsi dell'intera New York. Percorrere le strade nella ECTO 1-A, martellare Wall Street dalla Statua della Libertà, e sconfiggere il malvagio Vigo: per i Ghostbusters sono tutte cose che fanno parte di una normale giornata di lavoro - ma potrebbe essere l'ultima, se non riescono nell'impresa. E dopo, chi potreste chiamare in soccorso?

NINTENDO WORLD CUP

Accompagnate dal boato assordante della folla, ecco entrare in campo le formazioni. Entrambe non hanno avuto vita facile per arrivare fin qui, ed ormai soltanto un'ultima vittoria le separa dal momento in cui potranno mettere le mani sul più famoso trofeo calcistico del mondo. Ma a questo gioco c'è un solo vincitore....

Siamo al calcio d'inizio, ed i giocatori italiani si spingono subito all'attacco, con una serie di passaggi stretti, mentre il capitano della squadra impartisce le istruzioni a gola spiegata. Uno degli attaccanti è scattato velocissimo sull'ala, lasciandosi dietro il difensore brasiliano, ed ora effettua un cross dalla linea laterale. Il capitano calcia un tiro che viene parato dal portiere, ma gli italiani continuano a premere, facendo ora avanzare il libero. Quest'ultimo, con un pallonetto, rinvia il pallone al capitano, che, con una eccezionale combinazione di stile ed abilità, vola sulla palla, effettuando un colpo di testa acrobatico in tuffo....GOAAAALL!

Se volete rivivere l'atmosfera elettrizzante della Coppa del Mondo, non dovete far altro che dare un'occhiata al prossimo Game Pack della Nintendo. Pieno zeppo di caratteristiche eccezionali e di azioni calcistiche infuocate, sarà di sicuro ad un livello difficile da ripetere in futuro. Con un massimo di due giocatori per squadra, potete portare la vostra nazionale fino alla finale del Mundial, o, in alternativa, potete utilizzare il NES Four Score ed organizzare un torneo con addirittura quattro partecipanti! La qualità del gioco è eccezionale, con entrate assassine in tackle, spallate a tradimento, perfetti calci di sinistro, ed i colpi di testa e le rovesciate a mezz'aria più entusiasmanti che si siano mai visti. Non ve lo perdete - è destinato ad avere un successo sensazionale!

Segreteria Club Nintendo
Viale Baracca 20
28041 ARONA (Novara)

La Posta dei lettori

Cari amici della Nintendo,
sono una ragazza di 13 anni di Milano, molti miei amici hanno appena acquistato il GAMEBOY e io ci gioco spesso perchè me lo prestano, ma ho un problema : non riesco a superare il III° livello di TETRIS, il gioco compreso nella confezione. Potete aiutarmi? (Lucia Ceruti - MILANO)

Cara Lucia,
TETRIS è un gioco basato fondamentalmente sulla pratica e sulla prontezza di riflessi, ma possiamo darti alcuni consigli.
Prima di tutto allinea i blocchi in una fila orizzontale, cercando di non lasciare spazi. Nel caso in cui lasci uno spazio libero sotto un blocco, puoi rimediare con la caduta del prossimo; quando esso atterra, al momento del tonfo fa scivolare velocemente, il blocco nello spazio vuoto a incastro. In questo modo guadagnerai anche dei punti extra!!

Caro Club Nintendo
sono un "NINTENDOMANIACO" di 12 anni ed occasione del mio compleanno ho ricevuto il POWER GLOVE con la cassetta "MIKE TYSON'S PUNCH OUT", però non c'è nessun altra cassetta con cui possa utilizzare il Power Glove, prevedete l'uscita di qualche novità ? (Luca Morari - Bardolino)

Caro Luca,
ti hanno passato un' informazione errata, il Power Glove funziona con la maggior parte dei giochi Nintendo, fra i tanti : BUBBLE BOBBLE, TOP GUN, RAD RACER, R.C. PRO-AM, SUPER MARIO BROS. Prevediamo addirittura il lancio di una nuova cassette : BAYOU BILLY, un'avventura fantastica dove potrai guidare auto, pilotare aerei con il Power Glove, simulare scontri a fuoco con la pistola ZAPPER, insomma il massimo dell'avventura e del divertimento.

Sono un ragazzo di 11 anni. Volevo innanzitutto farvi i complimenti per i favolosi giochi NINTENDO, poi volevo chiedervi se c'è una rivista che parla dei vostri favolosi giochi. Io ho finito dopo un mese SUPER MARIO BROS I e TROJAN. Parlando di Super Mario I volevo sapere se quando si salva la principessa e si ricomincia daccapo, la principessa c'è sempre ? Grazie . (Alberto Mussolini - Mestre VE)

Caro Alberto
eccoti accontentato, qui c'è la rivista di cui ci chiedevi notizie, la rivista del Nintendo Club. Grazie per tutti i meravigliosi complimenti che ci hai fatto, non meritiamo tanto!!!
Ma torniamo a Super Mario, certamente quanto salvi la principessa e recominci daccapo l'avventura ricomincia e devi nuovamente salvarla. Ciao e buon divertimento!!!

POWER GLOVE

IL POTERE NELLA TUA MANO

Con un dito potrai far volare astronavi. Alzando un braccio riuscirai a far saltare il protagonista del tuo gioco. Sferrando un pugno potrai mettere K.O. il tuo nemico sullo schermo. E'il potere di POWER GLOVE, la rivoluzione NINTENDO nei videogiochi! POWER GLOVE è una tecnologia derivata direttamente dalla ricerca Nasa, sui sistemi per comandare i robot delle Stazioni Orbitanti. Può sostituire il joy stick regalandoti il modo più naturale e istintivo di vivere tutti i giochi NINTENDO. Vivi emozioni "reali" con il guanto POWERGLOVE! E' facilissimo da installare e da usare, e si adatta a tutti i VIDEO GIOCHI NINTENDO. Chiedi subito informazioni al tuo negoziante di fiducia!

UN MIGLIOR COLLEGAMENTO TRA L'UOMO E LA MACCHINA

NES FOUR SCORE™

MODULO QUATTRO GIOCATORI PER UN DIVERTIMENTO IN SIMULTANEA DA 1 A 4 GIOCATORI!

Hey, dillo ai tuoi amici! Il NES FOUR SCORE dà a te a ad altri 3 giocatori la possibilità di giocare simultaneamente.
Qualsiasi combinazione da 1 a 4 giocatori può divertirsi con giochi appositamente studiati.
Devi solo inserire il NES Four Score nella tua console Nintendo e sei pronto per un quadruplo divertimento.
NES Four Score funziona con il NES Max, il NES Advantage e i normali terminali di comando NES.
Lo studio di cassette per 4 giocatori è in continua espansione per darti il massimo del divertimento e del gioco di squadra.
Ma puoi anche selezionare il modulo a 2 e sfidare al tuo gioco preferito uno dei tuoi amici.
Il NES Four Score ti dà anche il mega-divertimento dei pulsanti turbo A e B che danno il potere turbo a qualsiasi pulsiantiera.